



# Puzzelmagazine

## Januari 2021

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in januari 2021 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

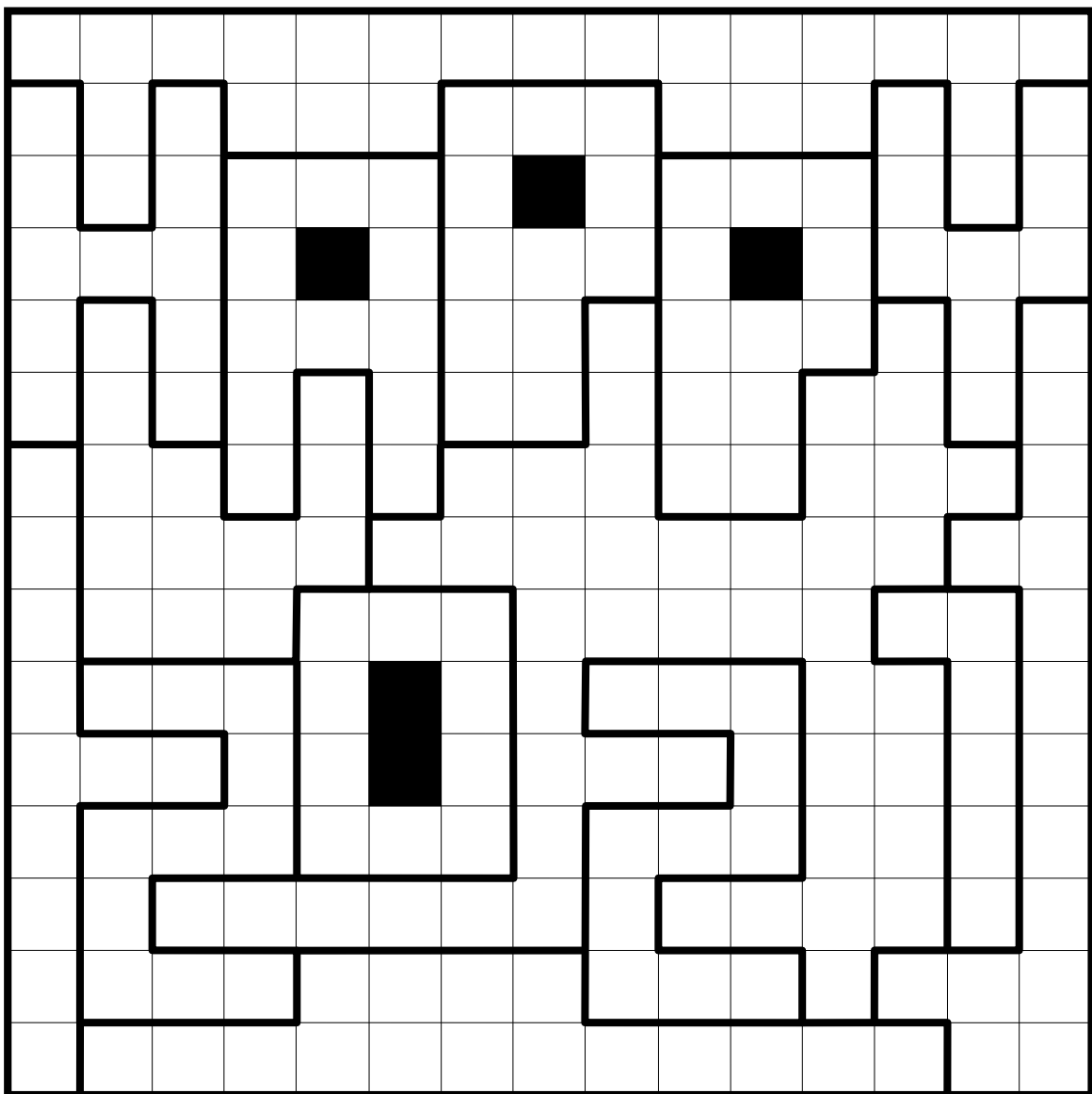
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-01-21	2624	Sterrenslag	5*	Lars Slofstra
4-01-21	2625	Sudoku - Anti Princess	3*	Tom Groot Kormelink
5-01-21	2626	Tapa	3*	Bram de Laat
6-01-21	2627	Sudoku - Y-Sommen	4*	Richard Stolk
7-01-21	2628	Capsules	4*	Richard Stolk
8-01-21	2629	ABC'tje	5*	Lars Slofstra
9-01-21	2630	Heyawacky	3*	Saskia Benedictus
9-01-21	2631	Sudoku - Delimited Kropki	5*	Richard Stolk
11-01-21	2632	Kamertje verhuuren - alle eentjes	3*	Yuk Yee Au
12-01-21	2633	Geletterd koraal	4*	Lars Slofstra
13-01-21	2634	Sudoku - Assorted Sandwiches	5*	Richard Stolk
14-01-21	2635	Sudoku - Chess Pairs	4*	Tom Groot Kormelink
15-01-21	2636	Spiral Galaxies	5*	Saskia Benedictus
18-01-21	2637	Cijferlink	1*	Arvid Baars
19-01-21	2638	Zeeslag - Mijnenveger	3*	Lars Slofstra
20-01-21	2639	Sudoku - Even Parity Circles	3*	Richard Stolk
21-01-21	2640	Magneten - Hoefijzers	4*	Robert Beärda
22-01-21	2641	Pentominos	5*	Bram de Laat
25-01-21	2642	Yin Yang	3*	Richard Stolk
26-01-21	2643	Hidato	3*	Arvid Baars
27-01-21	2644	Sudoku - Encaged Kropki	3*	Richard Stolk
28-01-21	2645	Double Back	4*	Bram de Laat
29-01-21	2646	Sudoku met NL slang	5*	Tom Groot Kormelink

STERRENSLAG

Plaats **drie** sterren ter grootte van één vakje in elke rij, elke kolom en elk vetomrand gebied. Sterren mogen elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**. Sterren kunnen niet in zwarte vakjes geplaatst worden.

STAR BATTLE

Place **three** stars with the size of one cell in each row, column and bold outlined region. Stars may not touch each other, **not even diagonally**. Stars cannot be placed in black cells.



By Lars Slofstra



Puzzle ID: #2625

SUDOKU - ANTI-PRINCESS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk cijfer geeft de minimale afstand weer die het moet hebben naar identieke cijfers in dezelfde diagonaal. Dus twee vakjes met een 1 mogen elkaar diagonaal raken, maar twee vakjes met een 2 die in dezelfde diagonaal zitten moeten tenminste één vakje ertussen hebben.

SUDOKU - ANTI-PRINCESS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each digit represents the minimum distance it must be away from an identical digit diagonally. So, two cells containing a 1 may touch each other diagonally, but two cells containing a 2 (on the same diagonal) must have at least one cell in between.

								6
		5						8
	9			7			5	
				1				
		1	2		4	6		
				6				
	1			3			6	
5						3		
7								

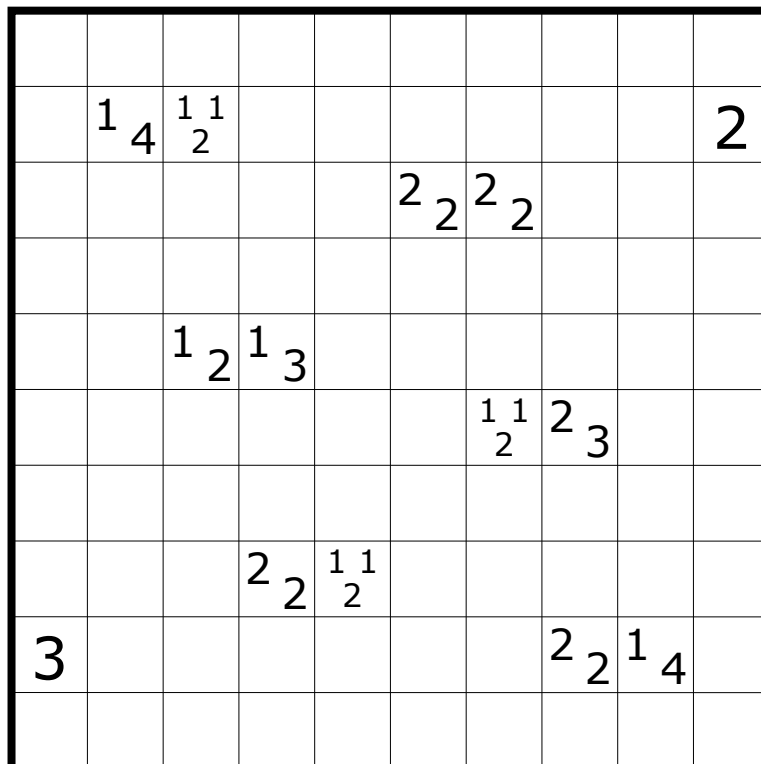


TAPA

Maak een aantal vakjes zwart, zodanig dat alle zwarte vakjes als een muur met elkaar in verbinding staan, **zonder** dat er ergens een gekleurd gebied van **2x2** vakjes ontstaat. Vakjes met aanwijzingen blijven wit, en geven de lengte aan van de muur in de acht omringende vakjes. Als er meer cijfers in een vakje staan moet er minstens één wit vakje tussen de delen van de muur staan.

TAPA

Blacken some cells such that all the black cells are orthogonally connected and form one contiguous wall, **without** having any **2x2** area fully blackened. Clue cells remain empty and indicate the length of each consecutive block of black cells in the eight surrounding cells. When there are more clues in one cell, the blocks indicated by different clues must be separated by at least one white cell.



SUDOKU – Y-SOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste Y cijfers vanaf die kant. Y is het X-ste cijfer vanaf die kant en X is het eerste cijfer vanaf die kant. (Als in het eerste vakje een 6 staat en in het zesde vakje een 2 dan ziet de aanwijzing op de eerste twee cijfers.)

SUDOKU – Y-SUMS

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first Y digits from that side where Y is the Xth digit from that side and X is the first digit from that side.

		33		30	26	13	13	
								6
11								5
7								
13								
9								
				16	20	31	17	

By Richard Stolk



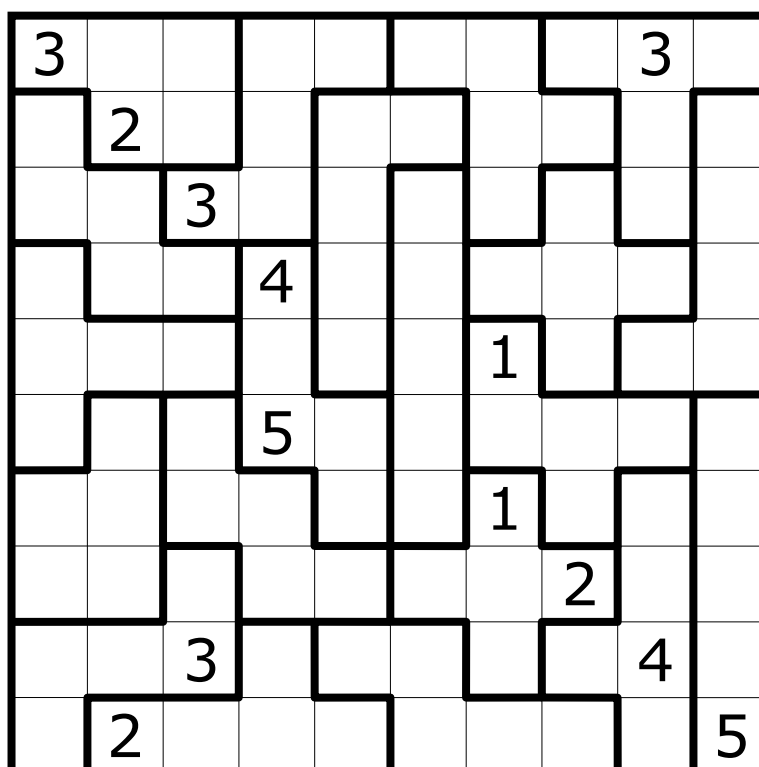
Puzzle ID: #2627

CAPSULES

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elk vetomrand gebied. Gelijke cijfers kunnen elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**.

CAPSULES

Place the digits 1-5 exactly once in every bold outlined area. Equal digits never touch each other, **not even diagonally**.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2628

ABC'TJE

Koppel aan elke letter een verschillende waarde van 1 tot en met 26. De getallen achter de gegeven woorden zijn de som van alle letters van dat woord.

ABC

Attach a different value from 1 to 26 to each letter. Numbers behind each word are the sum of the values of all letters of that word.

A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	

N	
O	
P	
Q	
R	
S	
T	
U	
V	
W	
X	
Y	
Z	

CORONA VIRUS DISEASE	88, 57, 83
DONALD TRUMP	105, ?
FACE MASK	73, 60
FLATTEN THE CURVE	82, ?, 57
HYDROXYCHLOROQUINE	235
OUTBREAK	93
PANDEMIC	140
QUARANTINE	143
SOCIAL DISTANCING	97, 172
STAY SAFE	50, 50
WASH YOUR HANDS	55, ?, 71
WORLD HEALTH ORGANIZATION	73, ? 175
WUHAN, CHINA	82, 96

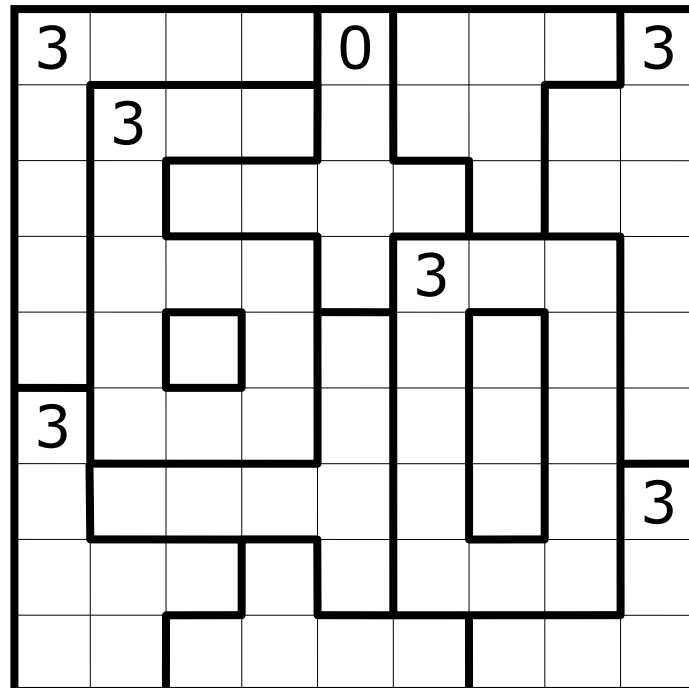


HEYAWACKY

Maak een aantal vakjes zwart, zonder dat zij elkaar horizontaal of verticaal raken, zodat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Elke rechte reeks van witte vakjes mag niet meer dan één gebiedsgrens overschrijden. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes er in dat vetomrand gebied gekleurd moeten worden. Vakjes met cijfers mogen worden gekleurd.

HEYAWACKY

Blacken some cells, that cannot touch each other horizontally or vertically, such that all remaining white cells form a single group of connected cells. Each series of white cells may not cross more than one region border. Clues indicate the number of blackened cells in that bold outlined region. Cells with clues may be blackened.



By Saskia Benedictus



Puzzle ID: #2630



SUDOKU – DELIMITED KROPKI

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. **Uitsluitend** wanneer twee vakjes met een grijze lijn verbonden zijn, dan zijn op de getallen in die twee vakjes de kropki-regels van toepassing:

Een wit rondje tussen twee vakjes geeft aan dat de aangrenzende cijfers opeenvolgend zijn.

Een zwart rondje geeft aan dat één van de aangrenzende cijfers twee keer zo groot is als het andere.

Het ontbreken van een rondje geeft aan, dat er geen sprake is van opeenvolgende cijfers of een verdubbeling

Let op: Tussen de cijfers 1 en 2 kan het rondje zowel wit als zwart zijn

SUDOKU – DELIMITED KROPKI

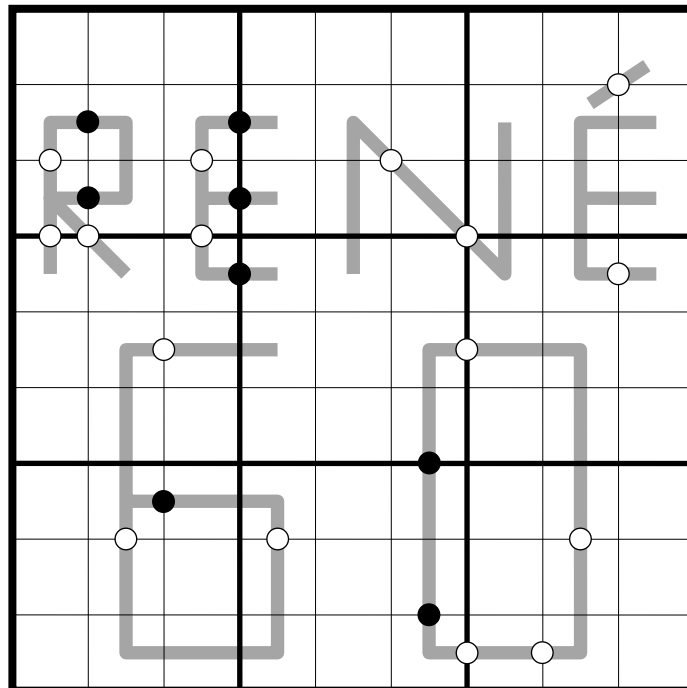
Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. **Only** for two cells connected by a grey line, kropki rules apply:

A white circle between two cells indicates that the neighbouring digits are consecutive.

A black circle between two cells indicates that one of the digits is twice as big as the other digit.

The absence of a circle indicates that there is no neighbouring digit that is either consecutive or double.

Be aware that between digits 1 and 2 the circle can be either white or black.



By Richard Stolk



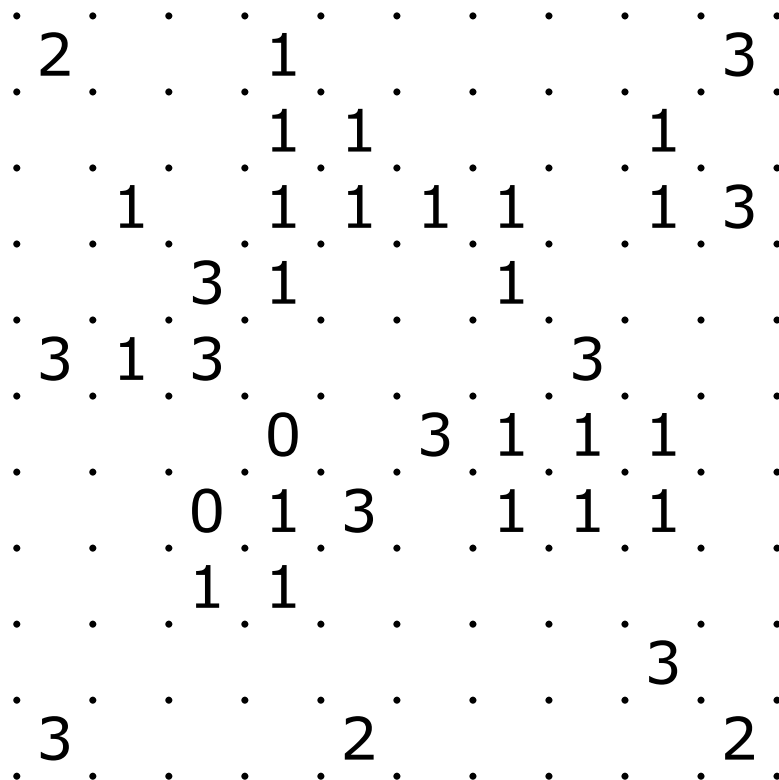
Puzzle ID: #2631

KAMERTJE VERHUREN – ALLE EENTJES

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, **ook niet diagonaal**. De cijfers geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven dat cijfer komen te staan. Bovendien zijn alle 1-en gegeven.

SLITHERLINK – ALL ONES

Draw a single closed loop in the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself, **not even diagonally**. The digits indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above that digit. Additionally, all 1s are given.

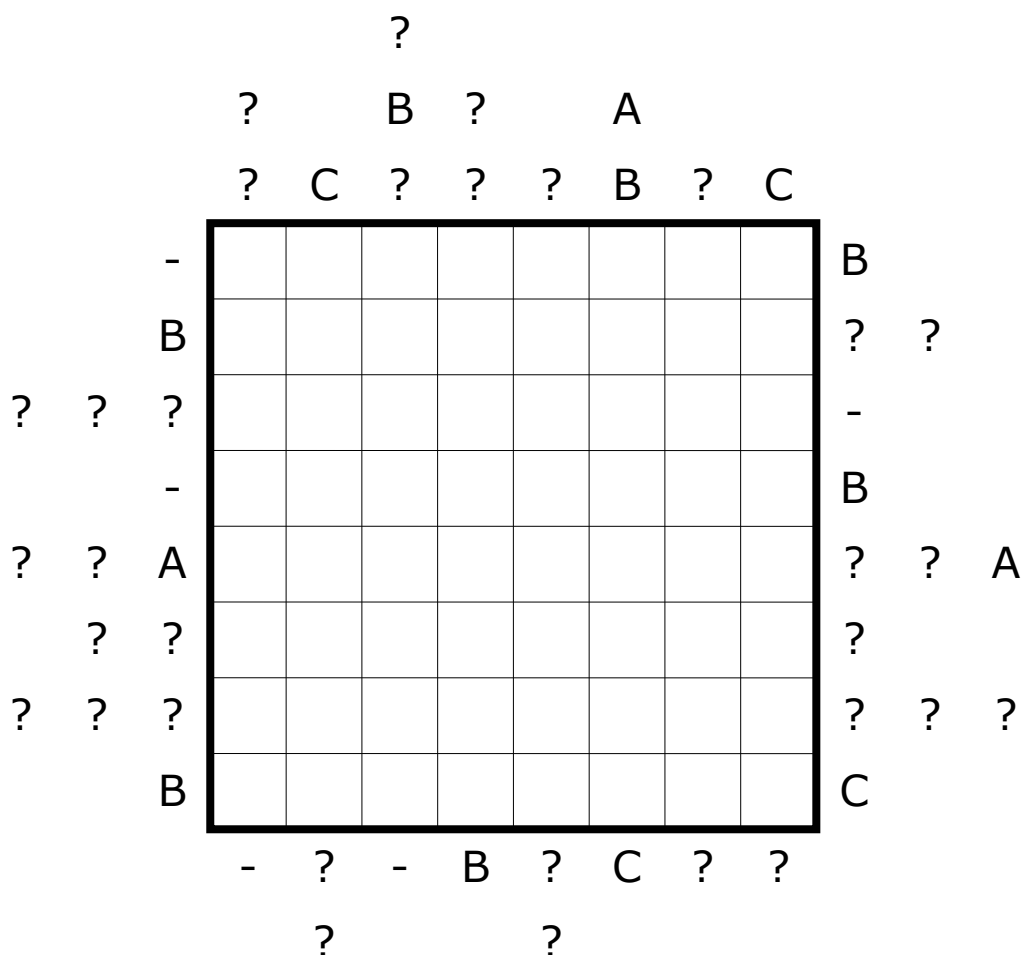


GELETTERD KORAAAL

Kleur een aantal vakjes om een aaneengesloten gebied te vormen (het koraal), zonder dat er witte cellen worden ingesloten. **Nergens** ontstaat een oppervlak van **2x2** gekleurde vakjes. Plaats vervolgens in elke rij en kolom de letters A, B en C één keer in een gekleurd vakje. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan welke letter(s) je in het **eerste gekleurde blok** vanaf die kant tegenkomt, in de juiste volgorde. Elk vraagteken kan door een willekeurige letter vervangen worden.

LETTERED CORAL

Colour some cells to create a single connected group of cells (the coral), without enclosing any white cells. **No 2x2** area may be fully coloured. Place the letters A, B and C in every row and column exactly once in a coloured cell. Clues outside the grid indicate which letter(s) you find in **the first coloured block** from that side in the correct order. Each question mark may be replaced by any letter.



By Lars Slofstra



Puzzle ID: #2633

SUDOKU – ASSORTED SANDWICHES

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. De aanwijzingen buiten het diagram geven aan dat er sprake is van een sandwich in de betreffende rij of kolom. Een sandwich heeft twee cijfers die fungeren als grenzen. Het getal buiten het diagram is de som van de cijfers **tussen de grenzen**. De grenzen zelf zijn de individuele cijfers van het getal, in willekeurige volgorde; 31 buiten het diagram geeft aan dat de som van de cijfers, geplaatst tussen de 1 en de 3 (volgorde is niet gegeven) 31 bedraagt.

SUDOKU – ASSORTED SANDWICHES

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the presence of a sandwich in the corresponding row or column. A sandwich has two digits that act as its boundaries. The clue is the sum of all the digits **between those boundaries**. The boundaries are the two individual digits of the clue, in any order; 31 outside the grid means that the sum of the digits placed between the digit 1 and the digit 3 (order is not given) is 31.

	29	36		27	12	29	28	16
35								
15								
36								
16								
24								
31								
13								

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2634

**SUDOKU - CHESS PAIRS**

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.

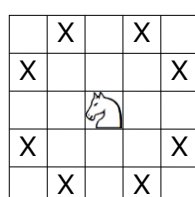
Twee vakjes met hetzelfde cijfer vormen een 'schaakpaar' wanneer ze een (schaak)paardensprongafstand of een loperafstand van elkaar staan. Elk vakje is onderdeel van ten minste één schaakpaar.

**SUDOKU - CHESS PAIRS**

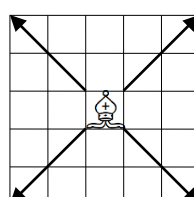
Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block.

Two cells containing the same digit form a 'chess pair' when they are a (chess)knight's or a bishop's move away from each other. Each cell must be part of at least one chess pair.

Paardensprongafstand  
(Knight's move):



Loperafstand  
(Bishop's move):



4			5	2		6		8
			9					2
8						1	7	
			2	8	1			
			7				4	6
9								
5	3							
		2		6				
			8					7

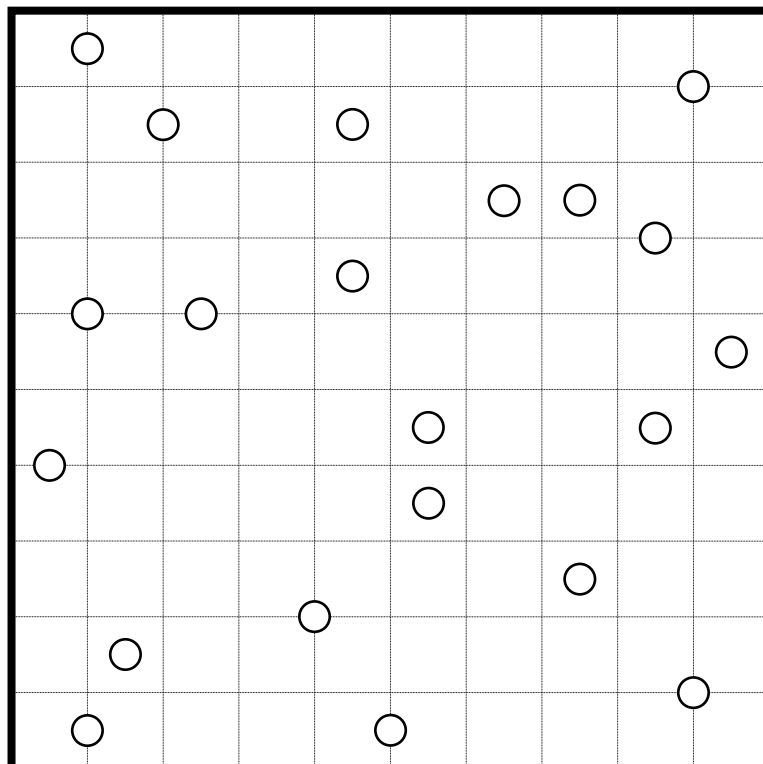


**SPIRAL GALAXIES**

Verdeel het diagram in gebieden (sterrenstelsels) met rotatiesymmetrie. Elk vakje hoort bij één sterrenstelsel en elk sterrenstelsel bevat precies één cirkel die het draaipunt aangeeft.

**SPIRAL GALAXIES**

Divide the grid into regions (galaxies) with rotational symmetry. Each cell belongs to exactly one galaxy, and each galaxy has exactly one circle indicating its center of rotation.



By Saskia Benedictus



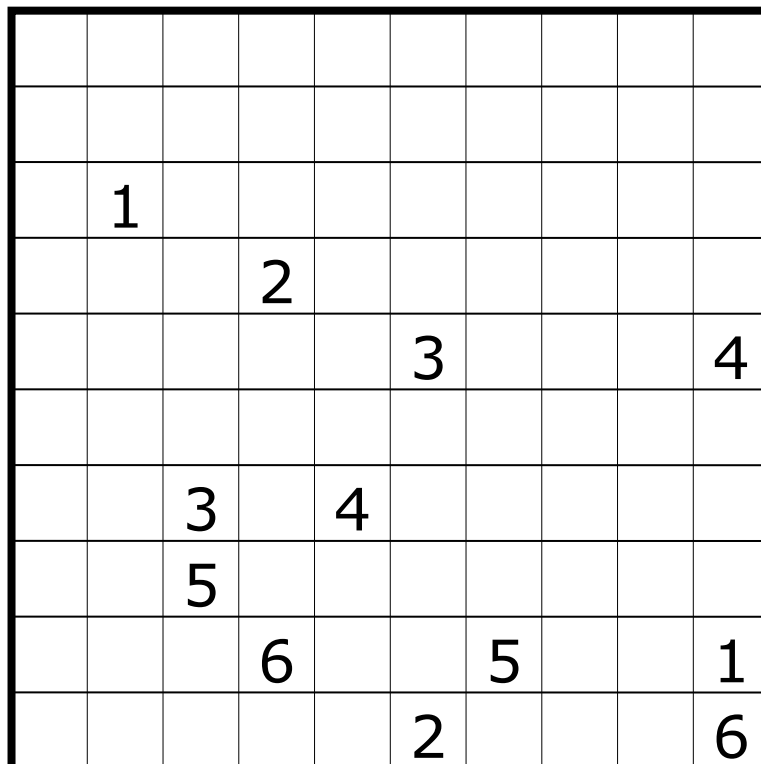
Puzzle ID: #2636

**CIJFERLINK**

Verbind elk tweetal gelijke getallen met elkaar door middel van een enkele lijn. De lijnen lopen horizontaal of verticaal en kruisen of overlappen elkaar niet.

**NUMBERLINK**

Connect each pair of equal numbers with each other by a single line. Lines travel horizontally or vertically and don't cross or overlap each other.



By Arvid Baars



Puzzle ID: #2637

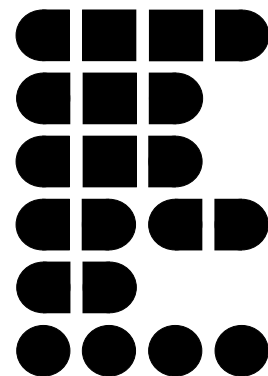
**ZEESLAG - MIJNENVEGER**

Plaats de gegeven vloot in het diagram, waarbij elk scheepssegment de grootte van één vakje heeft. De schepen liggen horizontaal of verticaal en ze raken elkaar nergens, **ook niet diagonaal**. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel scheepsdelen er in de horizontaal, verticaal of diagonaal aangrenzende vakjes te vinden zijn. Vakjes met een aanwijzing kunnen geen scheepsdeel bevatten.

**BATTLESHIPS - MINESWEEPER**

Place the given fleet in the grid, with every ship segment filling a single cell. Ships are placed horizontally or vertically, and do not touch each other, not even diagonally. Clues in the grid represents the total number of ship parts in all horizontally, vertically and diagonally neighbouring cells. Clue cells cannot contain a ship part.

	1		1					
	2				1	2	3	
	3		2					
	4				1		1	
			3		2		2	
1	2							
			4		1	2	3	



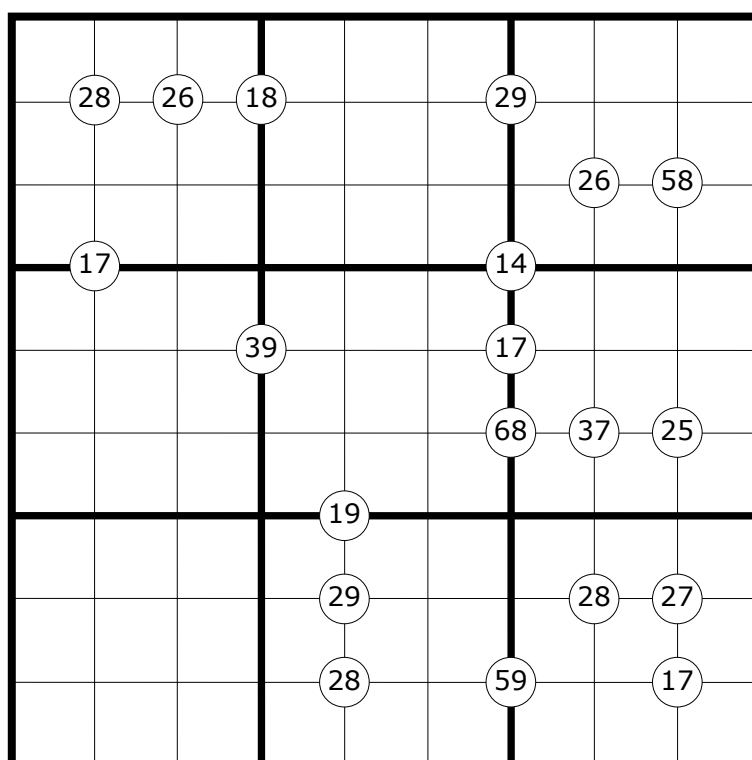


SUDOKU – EVEN PARITY CIRCLES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waar binnen een gebied van 2x2 **precies twee oneven en twee even cijfers** staan, is dat aangegeven met een cirkel op het kruispunt van dat gebied. De cijfers in de cirkel moeten worden geplaatst in het betreffende gebied en geven het hoogste en het laagste cijfer weer van dat gebied. In zo'n gebied mogen cijfers twee keer voorkomen.

SUDOKU – EVEN PARITY CIRCLES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In **all** cases where in an area of 2x2 **exactly two odd and two even digits** appear, a circle is placed on the intersection of the grid lines of that area. The digits in the circle have to be placed in that area and they represent the highest and the lowest digit of that area. Within a 2x2 area digits may repeat.



By Richard Stolk



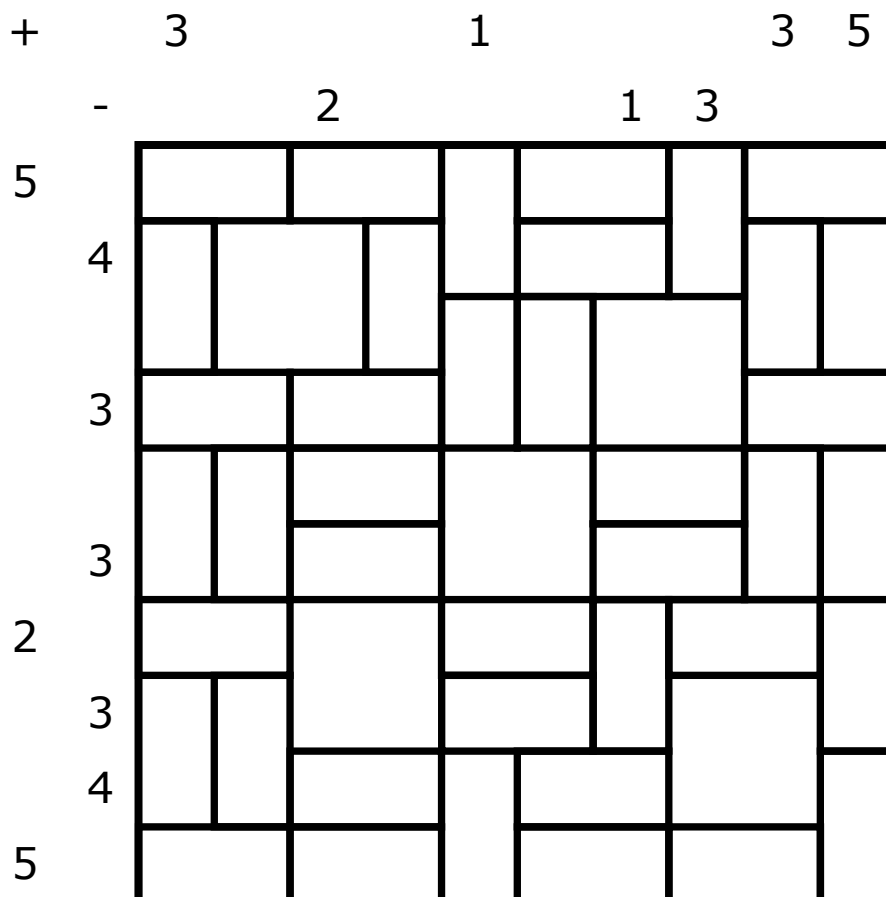
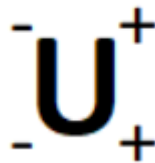
Puzzle ID: #2639

MAGNETEN - HOEFIJZERS

Plaats in sommige 1x2-blokken magneten, waarbij elke magneet een plus- en een minpool heeft. Plaats in sommige 2x2-blokken hoefijzermagnetten, waarbij elke magneet 2 plus- en 2 minpolen heeft (zie voorbeeld). Gelijke symbolen (plus of min) van verschillende magneten kunnen niet naast elkaar liggen. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel plus- en minpolen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

MAGNETS - HORSESHOES

Place magnets into some of the 1x2 blocks with each magnet having a positive and a negative pole. Place horseshoe magnets into some of the 2x2 blocks with each magnet having 2 positive and 2 negative poles (see example). Cells of different magnets containing magnet halves of the same polarity cannot be adjacent. Clues outside the grid indicate the number of positive and negative poles in the respective row or column.



By Robert Beärda



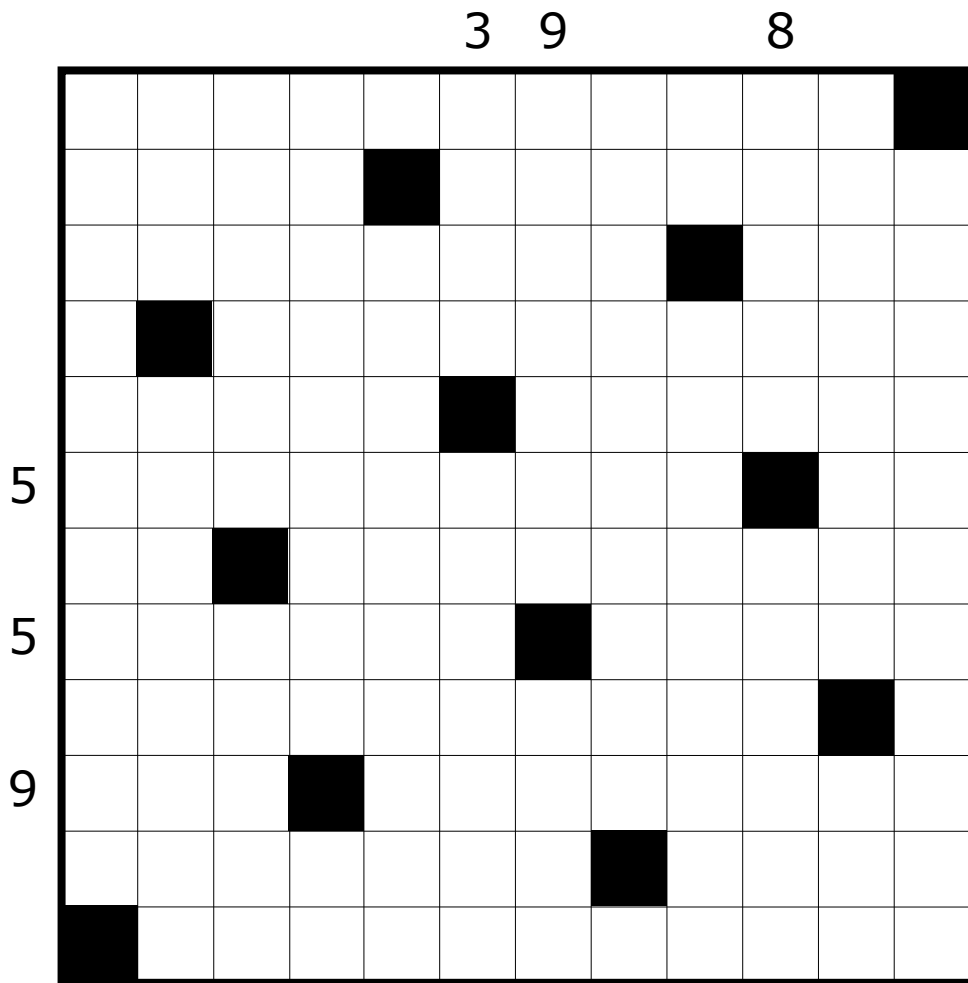
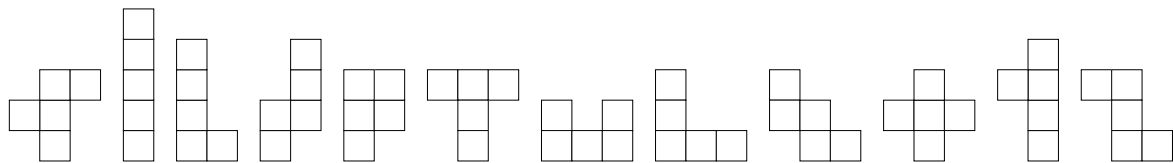
Puzzle ID: #2640

PENTOMINOS

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram zo dat ze elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**. Pentominos mogen gedraaid en/of gespiegeld worden. Getallen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes in die rij of kolom door pentominos bezet zijn. Van elke pentomino is al één vakje geplaatst.

PENTOMINOS

Place all given pentominos in the grid such that they don't touch each other, **not even diagonally**. Pentominos may be mirrored and/or rotated. Numbers outside the grid indicate the number of cells occupied by pentominos in that row or column. One cell of every pentomino is already marked.



By Bram de Laat



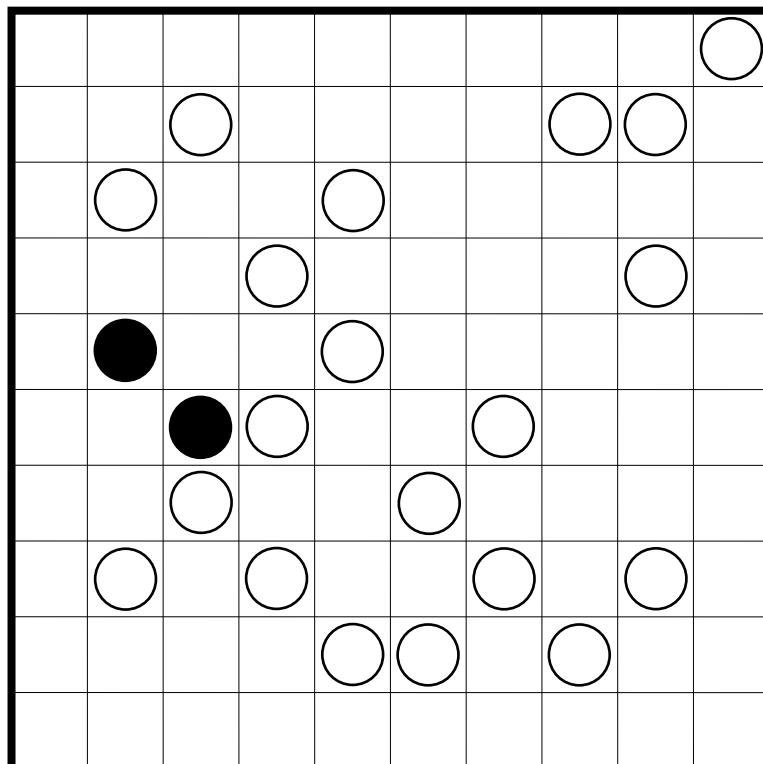
Puzzle ID: #2641

YIN YANG

Plaats een zwart of wit rondje in elk vakje, zodat zowel alle vakjes met witte als alle vakjes met zwarte rondjes een aaneengesloten gebied vormen. Nergens ontstaat een gebied van 2x2 met gelijkgekleurde rondjes.

YIN YANG

Place a black or a white circle in every cell such that all cells with white circles and all cells with black circles form a single connected area. No 2x2 area can contain four circles of the same colour.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2642

HIDATO

Plaats alle getallen 1-64 precies één keer in het diagram. Beginnend bij 1 kun je steeds naar het opvolgende getal door één vakje op te schuiven in **horizontale, verticale of diagonale** richting.

HIDATO

Place all numbers 1-64 exactly once in the grid. Starting at 1 you can reach every consecutive number by travelling one cell in a **horizontal, vertical or diagonal** direction.

64				29			35
	60		52	31			
58					32		37
		50				39	
3			25		47		
	1		20				
7		10	23			43	
			11				16



### SUDOKU – ENCAGED KROPKI

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied (cage) geven de som aan van de cijfers in die cage. Alle cijfers binnen een cage moeten verschillend zijn.

**Uitsluitend binnen cages** gelden de kropki regels:

Een wit rondje tussen twee vakjes geeft aan dat de aangrenzende cijfers opeenvolgend zijn.

Een zwart rondje geeft aan dat één van de aangrenzende cijfers twee keer zo groot is als het andere.

Het ontbreken van een rondje geeft aan, dat er geen sprake is van opeenvolgende cijfers of een verdubbeling

Let op: Tussen de cijfers 1 en 2 kan het rondje zowel wit als zwart zijn.

De kropki rondjes moeten nog geplaatst worden, en wel zodanig dat de twee onderscheiden getallen van elke cage som het correcte aantal zwarte en witte rondjes aangeeft. In een cage met een som van 12 staan dus óf een wit en twee zwarte rondjes, óf een zwarte en twee witte rondjes. **Binnen een cage moeten alle mogelijke rondjes in de som gegeven zijn.**

### SUDOKU - ENCAGED KROPKI

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. The small numbers in the upper left corner of the cages (dotted outlined areas) indicate the sum of the digits in that area. Within each cage all digits must be different.

**Only within cages** kropki rules apply:

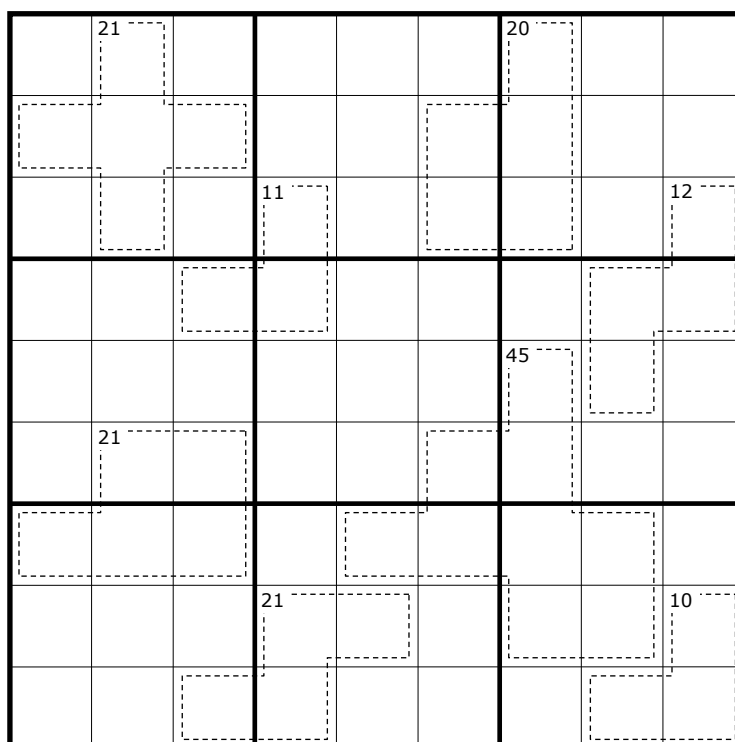
A white circle between two cells indicates that the neighbouring digits are consecutive.

A black circle between two cells indicates that one of the digits is twice as big as the other digit.

The absence of a circle indicates that there is no neighbouring digit that is either consecutive or double.

Be aware that between digits 1 and 2 the circle can be either white or black.

Kropki circles have to be placed by the solver such that the two given digits as cage sums represent the number of black and white circles in that cage. 12 means either one white and two black circles or one black and two white circles. **Within cages all possible circles must be given in the cage sum.**



By Richard Stolk



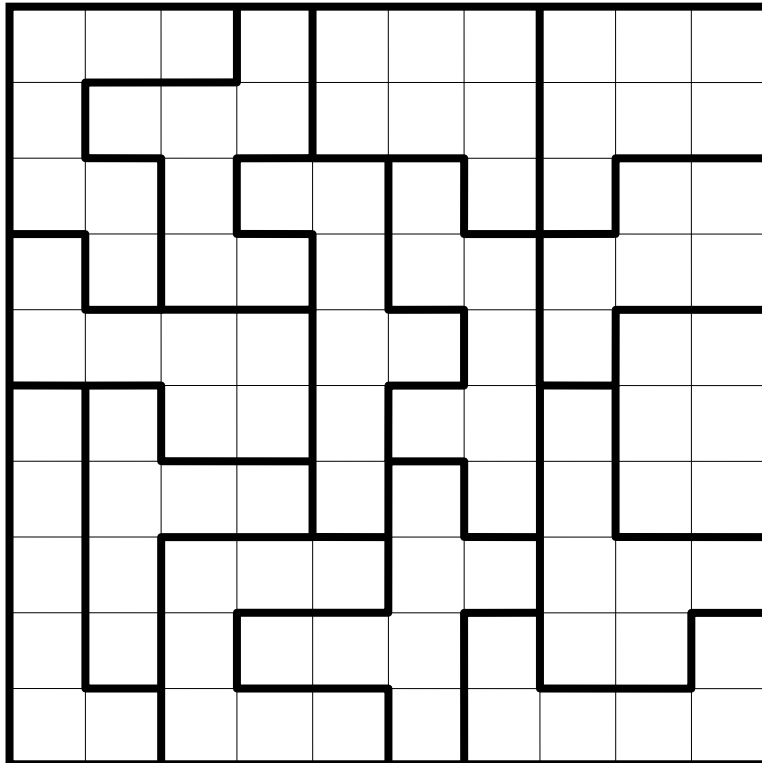
Puzzle ID: #2644

DOUBLE BACK

Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle vakjes door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. De rondweg gaat precies twee keer door elke regio.

DOUBLE BACK

Draw a single closed loop through all cells of the grid that connects the centres of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself. The loop must enter and exit each region exactly twice.



### SUDOKU MET NL SLANG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Teken ook een slang die de cirkels in de grijze vakjes verbindt. De slang kronkelt horizontaal en verticaal, maar raakt zichzelf nergens, ook niet diagonaal. De slang gaat door alle witte vakjes met een cirkel. De slang gaat rechtdoor in alle vakjes met een oneven cijfer en maakt een hoek van 90 graden in alle vakjes met een even cijfer.

### SUDOKU WITH DUTCH SNAKE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Also locate a snake (a 1-cell wide path) that connects the circles in the grey cells. The snake wriggles horizontally and vertically and never touches itself, not even diagonally. All white cells with circles must be part of the snake. Along the path, the snake must pass straight through any cell with an odd number and make a 90-degree turn in any cell with an even number.

				5			8	⑨
			2		1			○
3				○				
○		9	3		○		1	
		○		8		○		
	1		○		5	8		○
				○				2
○			4		9			
①	7			2				

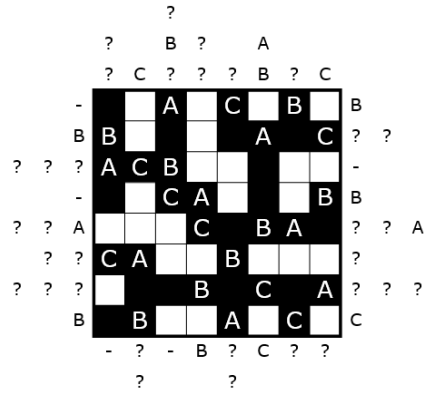






OPLOSSINGEN

#2633 Geletterd koraal



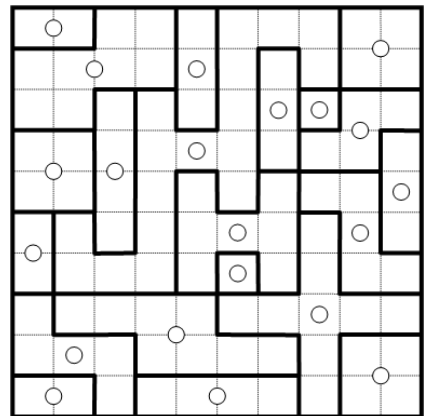
#2634 Sudoku – Assorted Sandw.

			29	36		27	12	29	28	16
35	2	5	6	9	7	4	1	8	3	
15	8	9	1	2	3	6	4	5	7	
36	3	4	7	5	1	8	2	9	6	
16	5	3	8	1	9	7	6	4	2	
	7	1	2	4	6	5	8	3	9	
	9	6	4	3	8	2	7	1	5	
24	4	8	9	7	2	3	5	6	1	
31	1	7	5	6	4	9	3	2	8	
13	6	2	3	8	5	1	9	7	4	

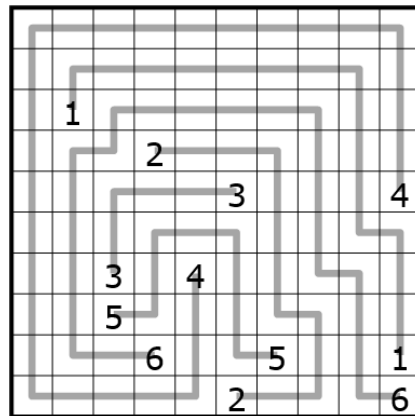
#2635 Sudoku – Chess Pairs

4	9	1	5	2	7	6	3	8
6	7	3	9	1	8	4	5	2
8	2	5	3	4	6	1	7	9
3	6	4	2	8	1	7	9	5
2	1	8	7	5	9	3	4	6
9	5	7	6	3	4	2	8	1
5	3	9	1	7	2	8	6	4
7	8	2	4	6	5	9	1	3
1	4	6	8	9	3	5	2	7

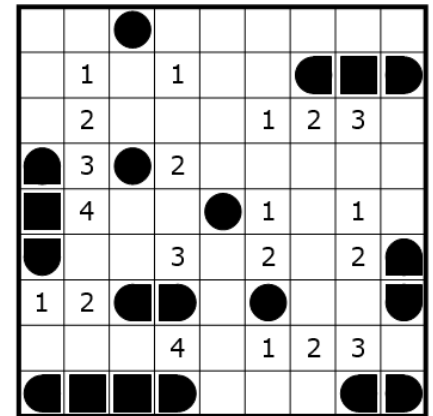
#2636 Spiral Galaxies



#2637 Cijferlink



#2638 Zeeslag - Mijnenveger



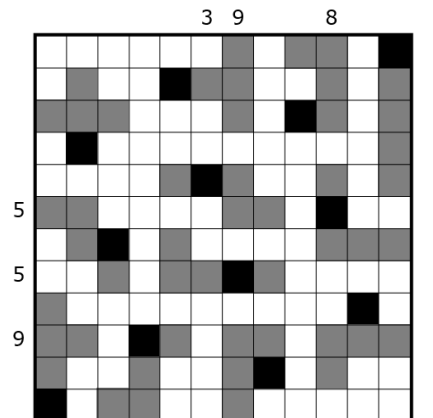
#2639 Sudoku – Even Parity Circle

7	3	5	8	6	2	4	9	1
8	2	6	1	4	9	3	5	7
1	4	9	5	7	3	2	6	8
2	7	3	6	5	4	1	8	9
5	1	8	9	3	7	6	4	2
9	6	4	2	1	8	7	3	5
6	8	7	4	9	1	5	2	3
4	9	1	3	2	5	8	7	6
3	5	2	7	8	6	9	1	4

#2640 Magneten - Hoefijzers

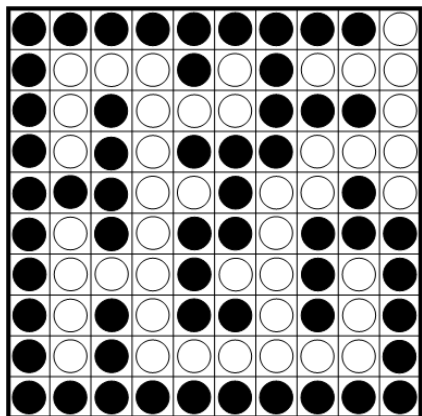
			3		1		3	5
				2		1	3	
5	-	+	-	+		+	-	+
4					-	+	-	+
3	+	-	+	-				
3		+				+	-	+
2	-	+			-	+		-
3	+	-					-	+
4	-	+	-	+			+	+
5	+	-	+	-	+			+

#2641 Pentominos



OPLOSSINGEN

#2642 Yin Yang



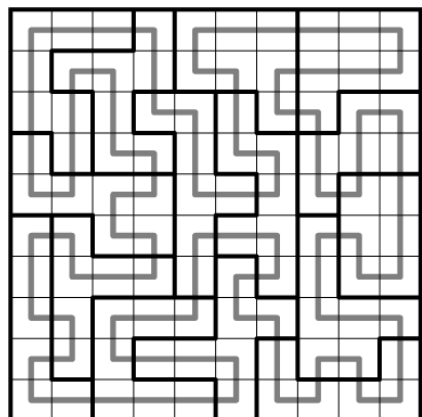
#2643 Hidato

64	62	61	53	29	30	34	35
63	60	54	52	31	28	33	36
58	59	55	51	27	32	38	37
57	56	50	49	26	46	39	40
3	2	21	25	48	47	45	41
4	1	22	20	24	44	14	42
7	5	10	23	19	13	43	15
6	8	9	11	12	18	17	16

#2644 Sudoku – Encaged Kropki

2	8	9	1	5	7	6	4	3
1	4	5	6	9	3	2	8	7
6	3	7	2	4	8	1	9	5
9	7	6	3	8	1	5	2	4
3	2	8	5	6	4	7	1	9
5	1	4	7	2	9	8	3	6
7	6	3	9	1	2	4	5	8
4	9	1	8	7	5	3	6	2
8	5	2	4	3	6	9	7	1

#2645 Double Back



#2646 Sudoku met NL slang

4	2	1	6	5	3	7	8	9
8	9	5	2	7	1	6	4	3
3	6	7	8	9	4	2	5	1
5	8	9	3	6	2	4	1	7
6	3	4	1	8	7	9	2	5
7	1	2	9	4	5	8	3	6
9	4	3	7	1	8	5	6	2
2	5	6	4	3	9	1	7	8
1	7	8	5	2	6	3	9	4